

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
№70 «Голубок»



Технологическая карта занятия

«Путешествие в научную лабораторию Енотика»

выполнила: Оразбаева З.С
воспитатель

Сургут, 2023г.



Возрастная группа: старший дошкольный возраст (с 6 до 7 лет)

Цель: формирование математических навыков и умений у детей старшего дошкольного возраста через игровое экспериментирование естественно-научно-направленности.

Задачи:

Обучающие:

- продолжать учить арифметическим действиям сложения и вычитания, соотносить предметную ситуацию с записью действия; определять логическую последовательность геометрических тел.

Развивающие:

- развивать внимание, память, логическое мышление, умение понимать поставленную задачу и выполнять её самостоятельно.

Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, инициативность, желание экспериментировать.

Методы и приемы: загадывание загадки, беседа, постановка проблемных вопросов, дидактическая игра с блоками Дьенеша, с палочками Кюизенера, взаимопроверка детей, пальчиковая гимнастика, решение арифметических примеров, работа роботом Озоботом и деревянными плашками, работа с 3D принтиком, рефлексия.

Демонстрационный материал: естественно-научный комплекс «Енотик» сенсорный экран, аудиозапись обращения Енотика, робот Озобот, карта робота, деревянный мольберт.

Раздаточный материал: карточки для игр: «Открой кодовый замок», «Выложи логическую цепочку», блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, ковер с расчерченным лабиринтом, деревянные плашки, распечатанные модели с 3D принтика.

Предварительная работа: дидактические игры с блоками Дьенеша, с палочками Кюизенера, распечатывание моделей с 3D принтика, дидактические игры с деревянными плашками и роботом Озоботом.

Словарная работа: палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, принтик, робот Озобот.

Интеграция образовательных областей: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, физическое развитие.

Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей
Введение в игровую ситуацию. Загадка, создающая мотивацию. 2 минуты	<p>Воспитатель загадывает детям загадку: Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют. Он на стол рабочий распечатает что нужно. Печатник этот всем нам очень нужен. Ответ детей: (3D принтик)</p> <p>Воспитатель: Да, ребята, к нам в гости на занятие пришел знакомый нам 3D принтик с лаборатории Енотика.</p>	<p>Коммуникативная: дети отгадывают загадку, проводится диалог с детьми. Дети отвечают на вопросы.</p>



	<p>принтик Енотику?</p> <p>Дети: для печатания предметов или недостающих материалов.</p> <p>Воспитатель: Назовите тех, кто еще живет в лаборатории Енотика?</p> <p>Дети: Робот Озобот, который следует по нарисованным линиям. Робот Степа, робот Матата и т.д.</p>	
<p>Затруднение в игровой ситуации</p> <p>3 минуты</p>	<p>Воспитатель обращает внимание детей на экран, на котором появляется изображение Енотика.</p> <p>Воспитатель: Ребята, Енотик просит вас о помощи.</p> <p>Енотик: в лаборатории заблокирован 3D принтик, и я не могу провести исследования. А, мой друг, робот Озобот, не может найти дорогу в лабораторию, потому что карта потерялась. Я наблюдал, как вы интересно проводили исследования в лаборатории, и уверен, что только вы сможете помочь.</p> <p>Воспитатель: Ребята, поможем?</p> <p>Дети положительно откликаются на просьбу Енотика.</p> <p>Под музыку дети отправляются в научную лабораторию (звучит музыка).</p> <p>Кручу, верчу в научную лабораторию попасть хочу!</p>	<p>Коммуникативная: выражают свои эмоции положительно откликаются на просьбу Енотика.</p> <p>Игровая: отправляются в путешествие</p>
<p>Открытие нового знания или умения.</p> <p>Диалог с детьми, дидактическая игра, выполнение задания, решение проблемной ситуации.</p> <p>5 минут</p>	<p>Воспитатель: Ребята, посмотрите, дверь лаборатории закрыта на кодовый замок. Нас ждет первое задание «Открой кодовый замок».</p> <p>Воспитатель: Ребята, посмотрите на столах находятся наборы «Блоки Дьенеша» и карточки-схемы. Приступайте к выполнению первого задания, если выполните правильно, то кодовый замок откроется: в левый верхний угол поставьте маленький, но не желтый квадратный блок; в правый нижний угол – большой синий блок; в левый нижний угол – небольшой красный треугольный блок; в правый верхний угол – большой синий блок; в центре карточки – маленький, но не</p>	<p>Познавательно-исследовательская, коммуникативная: дидактическая игра выполнение практической задания.</p> <p>Игровая:</p> <p>Социально-коммуникативная: выбор подгруппы для выполнения задания. взаимоконтроль выполнения задания.</p>



синий и не круглый блок.
Воспитатель, задает индивидуальные вопросы:
- Платон, какой блок у тебя стоит в центре карточки?
Платон: По середине карточки у меня желтый блок.
- Алина, какой блок у тебя расположен в левом верхнем углу?
Алина: в левом верхнем углу у меня маленький красный квадратный блок.
- Алина, почему ты поставила именно его?
Какой он?
Алина: он маленький, но не желтый квадратный блок.
Воспитатель: Молодцы, ребята, вы с заданием справились, и дверь в научную лабораторию Енотика открыта.



Двигательная: выполняют движения в соответствии со словами пальчиковой гимнастики.

Социально-коммуникативная: ситуация выбора: делятся на две команды, первая команда будет работать на ковре, вторая команда - за столами.

Познавательная: первой команде необходимо дорисовать цепочку, второй команде выложить палочки Кюизинера по образцу.

Воспроизведение нового в типовой ситуации.
умение совместно выполнять задание, самостоятель но выбирать, какую работу выполнить и партнеров по работе.
10 минут

Воспитатель: Ребята, прежде чем выполнить следующее задание, разомнем наши пальчики:
Раз, два, три, четыре
Группы нет дружнее в мире,
Девочки и мальчики
Разминают пальчики,
Первый пальчик и второй,
Третий и четвертый!
И мизинчик дорогой,
Маленький, но гордый!
Звучит сигнализация.
Воспитатель: Что за звук, как вы думаете?
Что нужно сделать, чтобы отключить сигнализацию?
Ответ детей: выполнить задание

Задание №2 «Выложи логическую цепочку».

Воспитатель: Ребята, чтобы выполнить следующее задание, вам нужно разделиться на две команды. Одна команда работает за столами, вторая на ковре (на столах плоские картинки, на ковре палочки Кюизенера). Первой команде необходимо дорисовать цепочку, второй - выложить палочки Кюизинера по образцу.

Дети приступают к выполнению задания.



Воспитатель: Ребята, я предлагаю вам, проверить друг у друга, правильно ли выполнили задание. Первая команда, рядом с вами лежит карточка с правильной расстановкой предметов, проверьте вторую команду. Вторая команда, обратите внимание на экран и проверьте первую команду.

Сигнализация успешно отключена!

Дети: Ура!

Задание № 3.

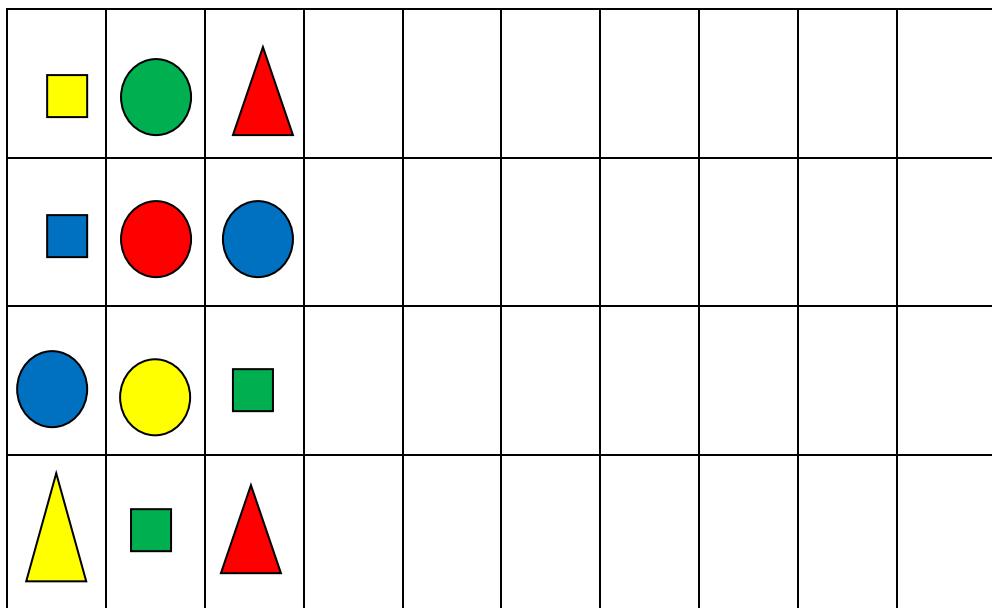
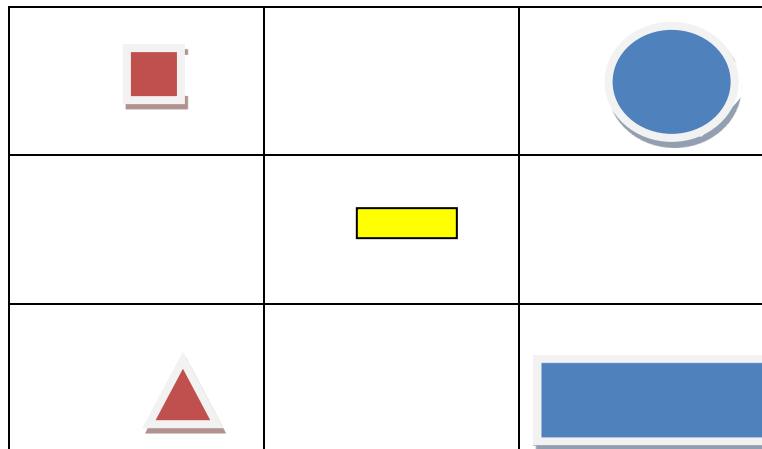
Воспитатель: Ребята, но одного задания мало, чтобы разблокировать 3D принтинг в научной лаборатории, вам нужно решить арифметические примеры, для этого нужно будет опять разделиться на две команды. Первая команда подходит к правому мольберту, а вторая команда – к левому.

Задание «Реши пример» на мольбертах прикреплен лист А3 с примерами и кармашками, для правильных ответов.

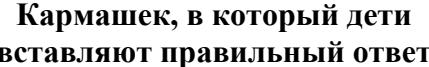
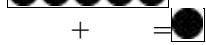
Дети решают примеры и в кармашки вставляют карточку с правильным ответом. Воспитатель: Ребята, обратите внимание на экран. На нем изображена правильная последовательность цифр, которую вам необходимо ввести на 3D принтинг (на 3D принтинге полоса из двухстороннего скотча к нему дети прикрепляют правильную последовательность цифр).

Дети успешно справились с заданием.

Познавательная: дети решают арифметические примеры.



Щенок	ключ	цветок						
дом	яблоко	морковь						

	+		
	+		
	+		

<p>Повторение. Развитие внимания во время решения задания, умение обосновать свое решение 5 минут</p>	<p>Воспитатель: Ребята, теперь нам осталось найти карту робота Озобота, чтобы он нашел дорогу в научную лабораторию Енотика. Для этого нам необходимо выложить из «деревянных плашек» дорогу роботу. Дети выполняют задание и комментируют свою работу.</p>	
<p>Итог рефлексия) Понимание и принятие материала, умение оценивать полученные знания. 5 мин</p>	<p>Итог НОД. Рефлексия.</p> <p>Воспитатель: Ребята, вы выполнили все задания, открыли дверь в лабораторию, выключили сигнализацию, разблокировали 3D принтинг, нашли карту, по которой Озобот может вернуться домой. (работа с роботом Озоботом). Енотик очень благодарен за помощь и дарит детям распечатанные медали с 3D принтинга.</p> <p>А нам пора возвращаться в детский сад. (звучит музыка). «Кручу, верчу в детский сад попасть хочу!»</p> <p>Воспитатель спрашивает детей, понравилось ли им путешествие в научную лабораторию и предлагает поиграть в игру «Закончи предложение». «Сегодня я познакомился с ...», «Было интересно...», «Я справился ...», «Было сложно...», «Меня удивило...», «Я смогла...», «Мне больше всего понравилось...», и т.д. Воспитатель обобщает ответы детей, благодарит за помощь оказанную Енотику, за чуткость, за быстроту реакции.</p>	<p>Коммуникативная: дети активно отвечают на вопросы, выражают свои эмоции.</p> <p>Игровая: Возвращаются в детский сад.</p>

Список источников

1. Михайлова-Свирская Л.В. Математика в детском саду – М.: Национальное образование, 2015.

2. Кондратьева С.Ю. Развитие математических способностей у старших дошкольников - М.: Детство - Пресс, 2017.

3. Играем с логическими блоками Дьенеша // Учебный курс для детей 6-7 лет.